

Witam

Tak program umożliwia tworzenie utworów, dodawanie sampli najlepiej bezpośrednio do katalogu programu tam są zakładki instrumentów sampli.

Edytor, który jest wbudowany umożliwia tworzenie utworów za pomocą kilku możliwości. Dodam, że faktycznie obecnie nie ma szczegółowego opisu funkcji edycyjnych (ponieważ Ci co nad tym pracują ociągają się), ale proszę zrobić tak :

1. wybrać najlepiej pusty pattern klawiszami plus przyciskiem [PATTERN] (znajduje się na górze programu)
2. potem kliknąć w klawisz [EDIT] zapali się wtedy po lewo na górze klawisz [ENTER], ale nie wciskamy go jeszcze
3. za pomocą klawiszy [CURSOR] wybieramy tryb edycji (aktualnie wybrany widoczny jest w wyświetlaczu pod napisem CURRENT)
4. tu mamy do wyboru kilka trybów pierwszy TR-REC drugi REAL-REC potem STEP-REC i FADE-REC

TR-REC służy do edycji najlepiej bitów perkusyjnych

REAL-REC do grania na klawiszach na żywo (te największe klawisze na dole) lub w zależności od wersji także za pomocą klawiatury

STEP-REC wprowadza poszczególne nuty, a FADE-REC jak mamy gotowy utwór służy do zapisu na żywo lub krokowo potencjometrów

Skupmy się na trybie TR-REC wybieramy go i naciskamy teraz ten migający klawisz [ENTER] po lewo na górze.

Następnie wybieramy którą sekcję edytujemy i tutaj na przykład naciskamy klawisz nad którym napisane jest /drum/, zapali się on na czerwono .

Teraz możemy (tak będzie wygodniej), ale nie musimy nacisnąć klawisz [PLAY] (będą teraz przeskakiwać pomarańczowe kwadraty)

Dopiero teraz naciskamy sekcje bębna, które chcemy włączyć, najlepiej włączyć te opisane numerami 1 , 5 , 9 , 13 , 14 i 15 (aktywne zapalą się na zielono), naciśnięcie ponowne wyłącza naciskamy klawisze duże pod liczbami.

W ten sposób został zrobiony pewien bit trzeba go rozszerzyć na cały utwór bo utwór ma takich sekcji 64 a tu jednorazowo widzimy 16 więc naciskamy klawisz [FWD], można także skopiować bit z pierwszej 16 na cały kawałek wtedy naciskamy [SHIFT] i naciskamy duży klawisz z oznaczeniem /copy note to next/ czyli duży klawisz klawisz pod liczbą 11.

Oczywiście nie jesteśmy ograniczeni tylko tym jednym zestawem bębna możemy go dowolnie zmieniać przechodząc używając klawiszy [BANK] do zmiany banków (są banki bębnowe talerzy sampli organów basów loopów itp) i za pomocą klawisza [SAMPLE] wybieramy odpowiedni sampel z danego banku.

Tak jak pisałem wcześniej możemy dodawać swoje sample czy to pojedyncze bity czy śpiew

## Tworzenie

Wpisany przez Administrator

wtorek, 10 sierpnia 2010 11:53 - Poprawiony wtorek, 10 sierpnia 2010 12:10

---

czy melodie i na nich grać.

W tym celu kopiujemy je do katalogu w którym jest zainstalowany program czyli może to być c:\Program FilesThunderBeat D3THBEATSAMPLE potem wrzócamy sample do odpowiedniego katalogu. Żeby program odczytał dany sampel trzeba wyjść z programu i ponownie wejść. Sample powinny być w formacie ogg lub wav.

Po wykonaniu całej operacji naciskamy klawisz [EDIT], a dany kawałek został zapamiętany żeby go zapisać naciskamy klawisz [WRITE], który znajduje się na górze.

Dodatkowe wskazówki:

- jak widać najlepiej do tworzenia bitów perkusyjnych lub modyfikacji innych bitów nadaje się tryb TR-REC
- to, że nad każdą partią melodyczną napisane jest DRUM HIHAT itp nic nie znaczy bo można tam i tak wybierać inne sample
- melodie najlepiej grać trybem STEP-REC tam naciskając odpowiednie klawisze na samym dole tworzymy melodie, a klawisz CONTROL i TAP (to ten klawisz duży szary, nieopisany po prawej stronie na dole) tworzymy przerwy.

W razie problemów proszę pisać bo jak widać program nie doczekał się jeszcze instrukcji obsługi.

Początkowo obsługa może wydawać się skomplikowana, ale jest to tylko początkowe wrażenie, które z czasem mija.

Program w późniejszej fazie będzie przystosowany do obsługi ekranu dotykowego, które za niedługo czas napewno wejdą w powszechne użytkowanie. Stworzony został on tak żeby dawać wrażenie instrumentu, który istnieje fizycznie lub jest do niego podobny dlatego nie ma tutaj otwierania katalogów itp.

Są problemy wejdź na [FORUM](#) i zadaj pytanie lub napisz do [help@thunderbeat.net](mailto:help@thunderbeat.net)